elaboración de proyectos de humanidades digitales: ¡hágalo usted mism@!

INTRODUCCIÓN A

TWINE

Mellon Foundation

UPR CARIBE DIGITAL CECD

Digital Humanities DH Fellow

CENTRO PARA LA EXCELENCIA ACADÉMICA UPR-RÍO PIEDRAS

TWINE

HTTPS://TWINERY.ORG/

TRASFONDO

¿QUIÉN, CUÁNDO, DÓNDE?

Creada por el desarrollador web, diseñador de juegos y escritor estadounidense **Chris Klimas**.

2009

Baltimore, Maryland, Estados Unidos

¿EN QUÉ CONSISTE?

Twine es una plataforma online que permite desarrollar una narrativa digital interactiva con caminos ramificados, u otros videojuegos, a través de una interfaz de creación de historias.

¿EN QUÉ CONSISTE?

Twine permite la creación de narraciones que emplean hipervínculos que le permiten al lector tomar decisiones y hacer clic en diferentes escenarios que lo llevarán a resultados variados.

Estas narrativas se basan en el género de los juegos de aventuras de elección propia de la década de 1980 y la literatura electrónica (también conocida como **ficción interactiva**) de las décadas de 1990 y 2000.

¿EN QUÉ CONSISTE?

En esencia, Twine es una herramienta para crear hipertexto.

La diferencia entre el hipertexto y una historia lineal, como las que se encuentran en libros y revistas, es que le permite al lector tener cierto control. En otras palabras, el lector tiene cierta capacidad sobre lo que interactúa a continuación.

Generalmente, **las historias de Twine se narran en segunda persona, convirtiendo al lector en protagonista**.

¿EN QUÉ CONSISTE?

En el nivel más básico, Twine es una forma de crear historias donde diferentes partes del texto de la historia se pueden vincular entre sí. Ejecutarlo es sumamente fácil.

Twine también te permite hacer mucho más que simplemente escribir texto con enlaces: puedes cambiar el formato del texto, agregar medios y animaciones, hacer que las cosas sean interactivas, guardar el progreso, etc. Para que estas cosas sucedan, tendrás que escribir un poco de código HTML, CSS y JavaScript.

¿EN QUÉ CONSISTE?

Para jugar un juego de Twine, todo lo que necesitas es un navegador web.

PARÁMETROS DE ACCESO

Twine es una aplicación gratuita y **de código abierto**.

Es un software libre publicado bajo una licencia GNU (*General Public License*), la cual le garantiza a l@s usuari@s (personas, organizaciones, compañías) la libertad de usar, estudiar, compartir (copiar) y modificar el software.

El código matriz está alojado en **GitHub**.

La versión más reciente de Twine es la **2.6.2**, lanzada el 26 de febrero de 2023.

PARÁMETROS DE ACCESO

Hay dos formas de usar Twine: desde un navegador web o instalándolo en una computadora.

La mayoría de las personas prefieren usarlo en forma instalada, pero la versión del navegador existe para personas en entornos que dificultan la instalación del software, como por ejemplo un salón de clases.

PARÁMETROS DE ACCESO

Si optas por utilizar Twine desde un navegador web, no es necesario crear una cuenta de usuario.

Tu trabajo no se almacena en un servidor en otro lugar, sino que se guarda en el almacenamiento local de tu navegador web.

PARÁMETROS DE ACCESO

Dado que tu trabajo se guarda sólo en tu navegador, si borras los datos guardados, sesiones y/o cookies, ¡perderás tu trabajo!

Del mismo modo, una persona que utilice tu navegador podrá ver y realizar cambios a tus historias de Twine.

Usar un navegador diferente también significa acceder a un almacenamiento local diferente.

Por esto **es importante crear copias de resguardo de tu trabajo** [ver paso #9 más adelante], **las cuales se pueden importar de nuevo a Twine muy fácilmente**.

PARÁMETROS DE ACCESO

- **Nota sobre Safari**: la versión web de Twine no trabaja bien con el navegador web Safari, ya que, por defecto, éste elimina todas las historias después de siete días de no visitar el sitio web de Twine. Los desarrolladores de la plataforma recomiendan que, de usar Safari, archives tus historias y las administres desde otra plataforma (sea en otro navegador o por medio de la versión de escritorio de Twine).

PARÁMETROS DE ACCESO

Si optas por instalar Twine en su versión de escritorio, el software puede descargase y ejecutarse en dispositivos con sistemas operativos Windows, MacOS y Linux.

PARÁMETROS DE ACCESO

Aunque se puede usar Twine desde un teléfono inteligente, la plataforma está diseñada para usarse en una pantalla más grande.

Debido a que lo más probable es que escribas mucho en Twine, un teclado físico es ideal, pero probablemente puedas usar uno en pantalla en caso de ser necesario.

Si estás usando una tableta o teléfono inteligente, la única forma de usar Twine es a través de un navegador web. Twine no tiene una aplicación para Android o iOS.

PARÁMETROS DE ACCESO

- Si deseas usar Twine en iOS, **debes agregarlo a tu pantalla de inicio**. Si no haces esto, todo tu trabajo en Twine se perderá si pasa una semana sin que uses Twine.
  - Apple impone severas restricciones sobre cómo funcionan los navegadores en iOS en nombre de la protección de la privacidad de los usuarios. La política que aplica es que, si pasa una semana sin visitar un sitio web, el avegador en iOS borrará todo su almacenamiento. Esto significa que si no usas Twine durante una semana, todo lo que crees en él se perderá. La única excepción a esta política es si agrega un sitio web a su pantalla de inicio. No se eliminará el almacenamiento de los sitios que se agreguen como accesos directos a la pantalla de inicio.

PARÁMETROS DE ACCESO

- Twine provee **4 alternativas de "*Story Formats*"** o conjuntos de reglas para codificar historias: *Harlow*, *Chapbook*, *SugarCube* y *Snowman*. Cada historia que hagas tiene que usar un (y solo un) formato de historia.
  - ***Harlowe* es el formato de historia predeterminado**. Es el más recomendado para principiantes, ya que se enfoca en facilitar la adición de interacción básica a las historias de una manera legible y concisa.
  - ***Snowman*** es el esquema más complejo. Permite la creación de una experiencia de lectura altamente personalizada. Sólo se recomienda para personas que están familiarizadas con la escritura de JavaScript y CSS.

PARÁMETROS DE ACCESO

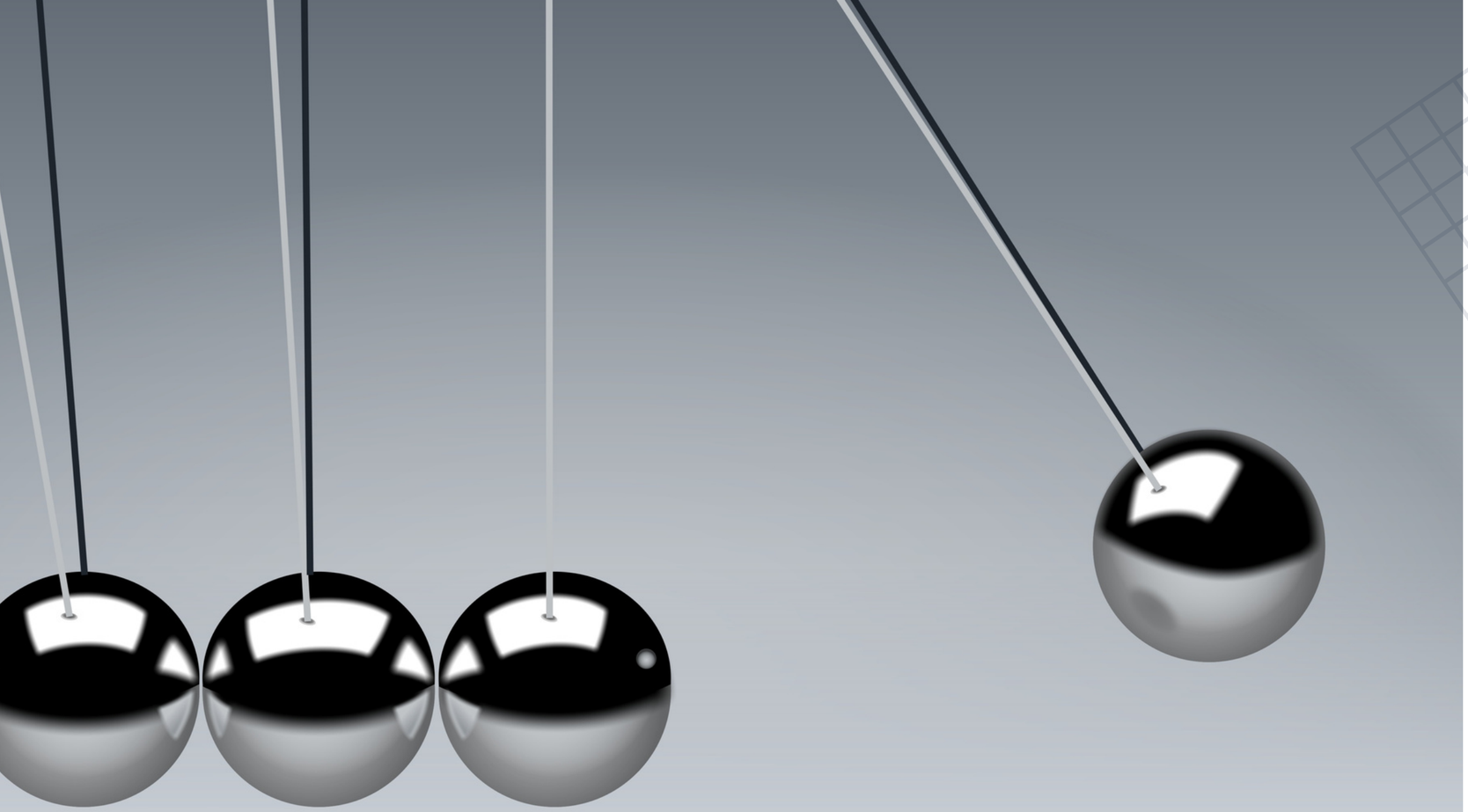
- De los 4 formatos de historias, ***SugarCube* es el que incluye más apoyo al diseño digital accesible**, ya que integra elementos que cumplen con la norma ARIA (*Accessible Rich Internet Applications*).

- Al Twine basarse en narrativas hipertextuales, las decisiones de diseño web de l@s creadores de historias impactarán grandemente el grado de accesibilidad de la experiencia para l@s usuari@s.
  - Como mínimo, es recomendable añadir texto alternativo a toda imagen que se integre a una historia de Twine; también se recomienda **evaluar tu historia utilizando la herramienta digital WAVE**.

PARÁMETROS DE ACCESO

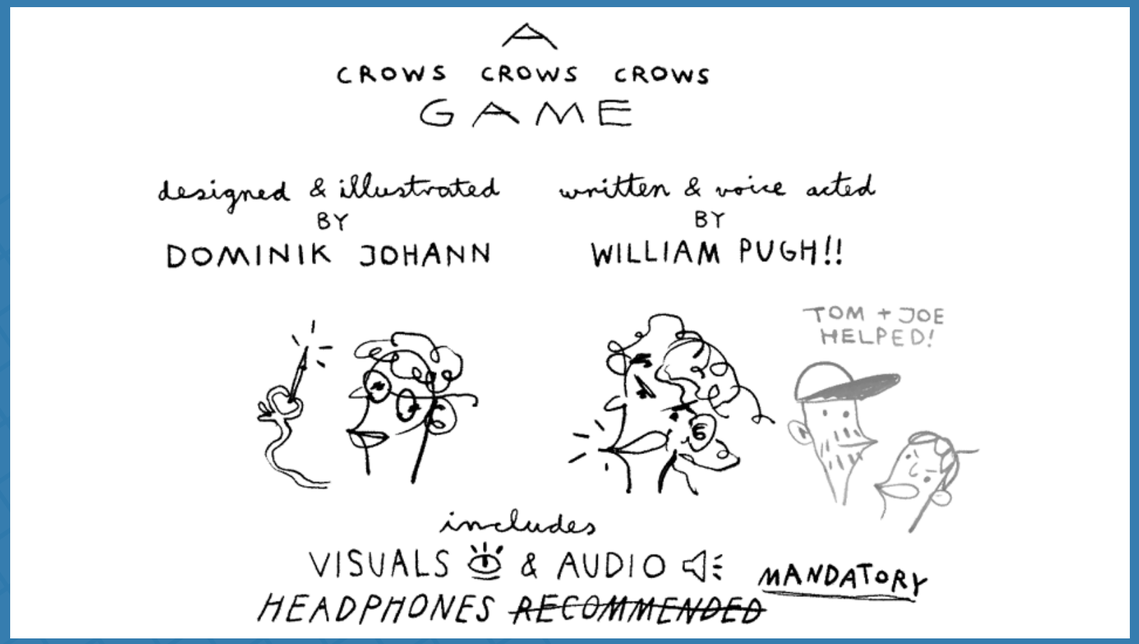
- Twine no está configurado para que varias personas editen una misma narrativa a la vez.

- La estrategia más básica para colaborar en un mismo proyecto es **exportar tu historia y hacer que tus colaboradores la importen** para trabajar con ella por su cuenta. El proyecto se trabaja una persona a la vez.



TWINE, EN ACCIÓN

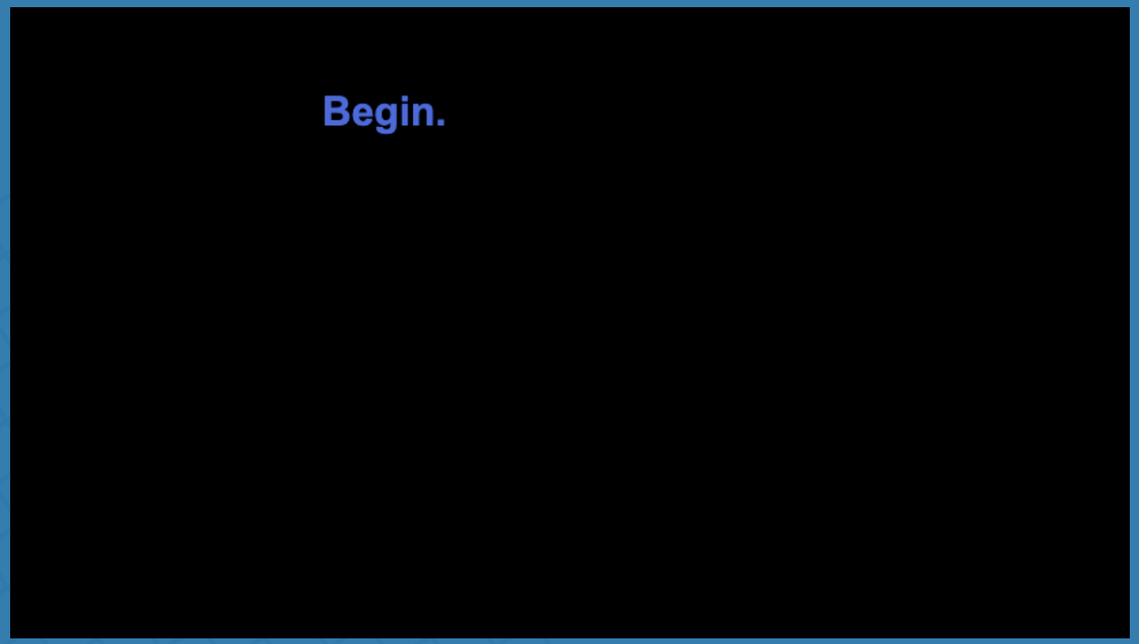
JUEGOS/NARRATIVAS INTERACTIV@S



Temple of No

(Crows Crows Crows, estudio independiente de videojuegos británico, 2016)

Juega como uno de los tres aventureros que buscan el Mapa que Ve Todas las Cosas que Alguna Vez Han Sido o Serán.



Queers in Love at the End of the World

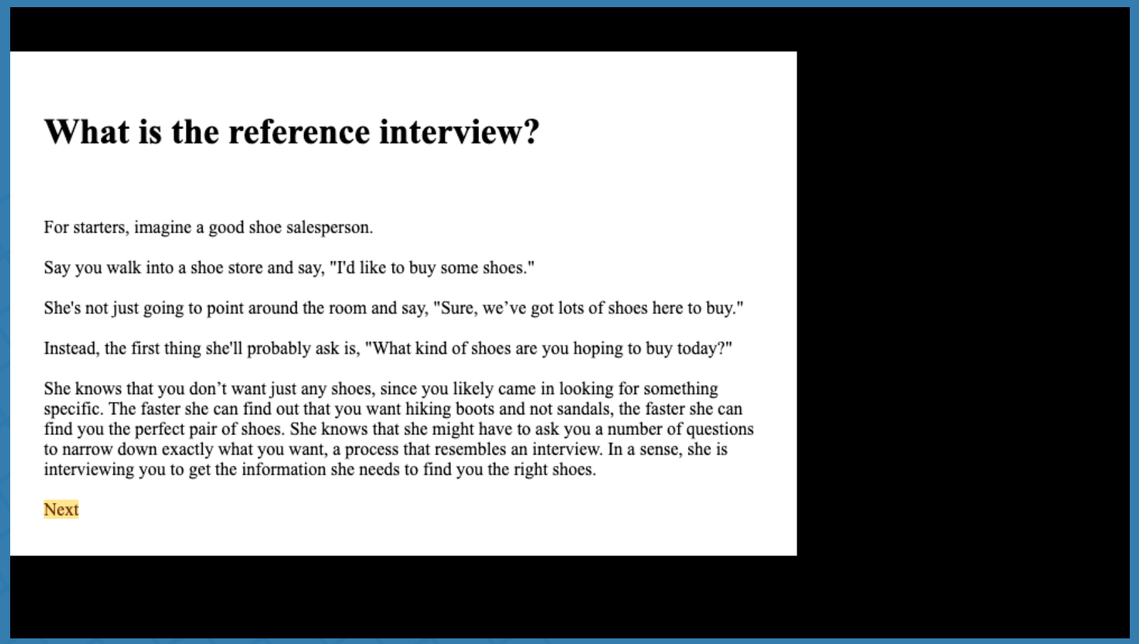
(Anna Anthropy, diseñadora de videojuegos norteamericana, 2013)

En sólo diez segundos, l@s jugador@s leen párrafos cortos y seleccionan texto resaltado para dictar cómo quieren interactuar con su pareja antes del fin del mundo.

We stayed up all night, my friends and I

(Mita Williams, bibliotecaria académica canadiense, 2022)

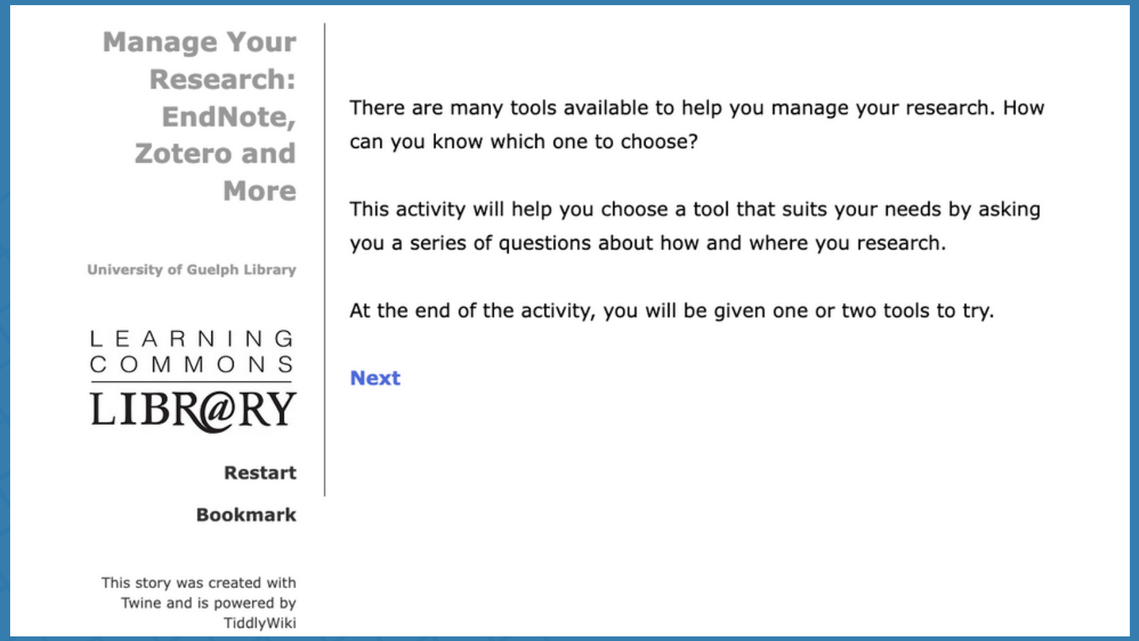
Un juego de “bibliografía jugable / elige tu propio manifiesto”: ¡crea tu propio manifiesto seleccionando tus propios 10 principios para declarar al mundo!



Reference Interview Adventure: Enhancing Library Training with Interactive Fiction

(Emilia R. Marcyk, Mark Wardecker & Angela Stangl, 2015)

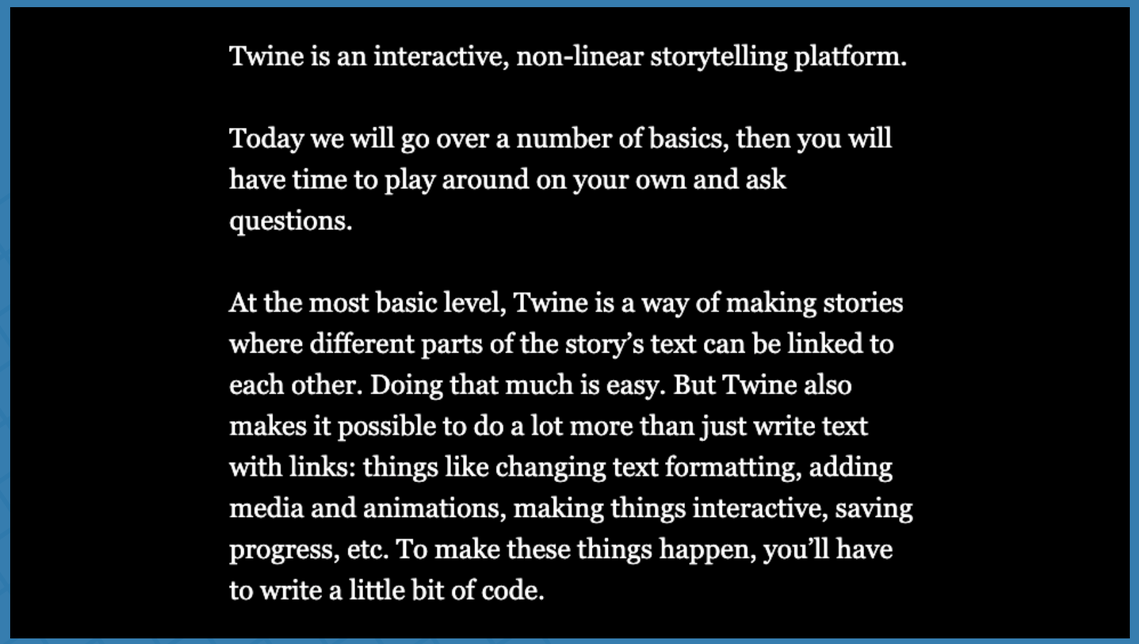
Una guía de e-learning de Michigan State University que incorpora estándares profesionales para proveedores de servicios de referencia y aborda la entrevista de referencia como a modo de juego de "elige tu propia aventura" para permitir la evaluación de las técnicas de hacer preguntas.



Manage Your Research: EndNote, Zotero and More

(University of Guelph Library, fecha desconocida)

Una guía de la Biblioteca de la Universidad de Guelph que ayuda a l@s usuari@s a elegir una herramienta adecuada para administrar susreferencias bibliográficas, a través de un juego de Twine.



Teaching Demo for Twine Harlowe 2.1

(Jared Zeiders, 2020)

Guía paso a paso de Twine (versión Harlow2 2.1), hecha en la propia plataforma Twine, creada por Jared Zeiders para una serie de talleres sobre plataformas digitales en San Diego State University.

I'm **Roman**. Nice to meet you!
What would you like to talk about today?

I have a question about work...

Roman, I'd like to ask a personal question.

Let's discuss blogging...

About Roman Lukš

(Roman Lukš)

Página de "About" del sitio web oficial del diseñador de UX checo Roman Lukš, creador del plugin para WrodPress *Embed Twine*.

NARRATIVAS INTERACTIVAS CON TWINE

¡HÁGALO USTED MISM@!

1. Conceptualiza tu proyecto de narrativa interactiva no lineal.
2. Accede a la versión web de Twine.
3. Familiarízate con el panel de control de Twine.
4. Crea una nuevo proyecto de Twine.
5. Crea el primer **pasaje** de tu narrativa.
6. Crea el primer **enlace entre pasajes** de tu narrativa.
7. Crea pasajes adicionales de tu narrativa, con sus enlaces correspondientes.
8. Personaliza tu narrativa interactiva.
9. Haz una copia de respaldo de tu narrativa interactiva.
10. ¡Comparte tu narrativa interactiva no lineal de Twine!

Conceptualiza tu proyecto de narrativa interactiva no lineal.

1

Antes de lanzarte a elaborar tu narrativa interactiva no lineal en Twine, planifica tu proyecto considerando las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los objetivos de tu proyecto?
- ¿Quiénes serían tu público meta?
- ¿Qué temas deseas explorar en tu narrativa?
- ¿En qué travesía quieres llevar a tu audiencia?
- ¿Qué tipo de participación y qué interacciones deseas promover en tus usuari@s?

Recurso recomendado para guiar esta parte de tu proceso: ***Storytelling in Twine: Processes and Prompts for Inspiration*** (Tina Lumbis, San Diego State University, 2020)

1

- Una vez tengas más claro tu proyecto, es altamente recomendable hacer un ***wireframe*** de tu narrativa.
  - Un *wireframe* es una **representación esquemática bidimensional** que ofrece una perspectiva basada solamente en la **arquitectura del contenido** de un proyecto digital que implique interacción (persona-máquina), obviando el diseño y evitando elementos accidentales que puedan distraer en esta fase de planificación (colores, tipografías, multimedia, etc.).
  - Su principal objetivo reside en la funcionalidad, comportamiento, ordenamiento y jerarquía de los contenidos.

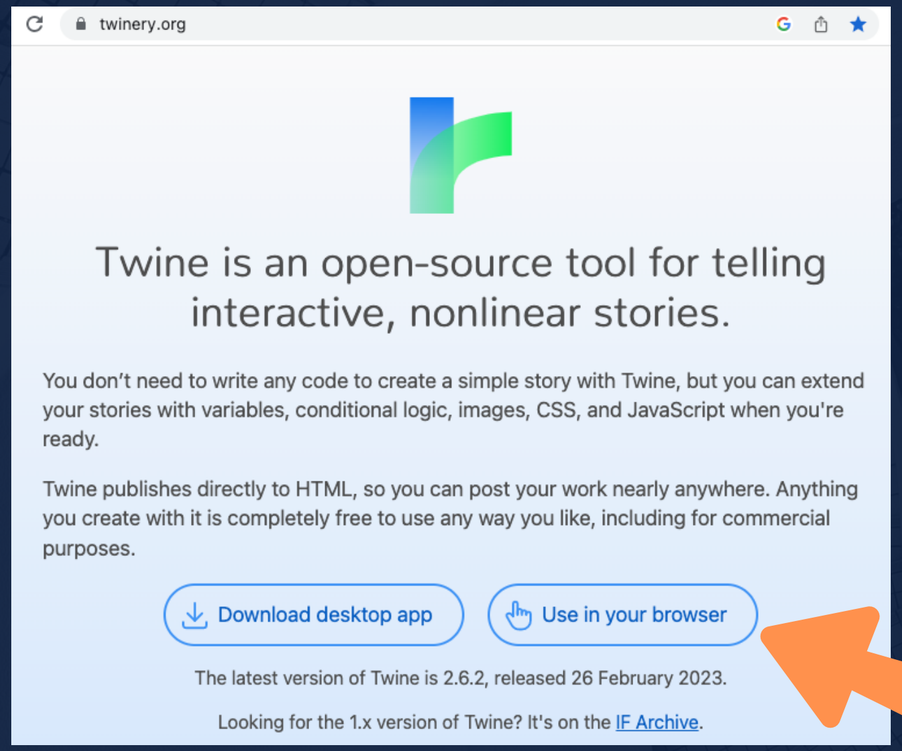
1

Y recuerda: en la medida en que desarrolles el proyecto en segunda persona singular ("***Tú***"), l@s usuari@s se sentirán involucrad@s con la narrativa, !y estarán más dispuest@s a interactuar con sus contenidos!

2

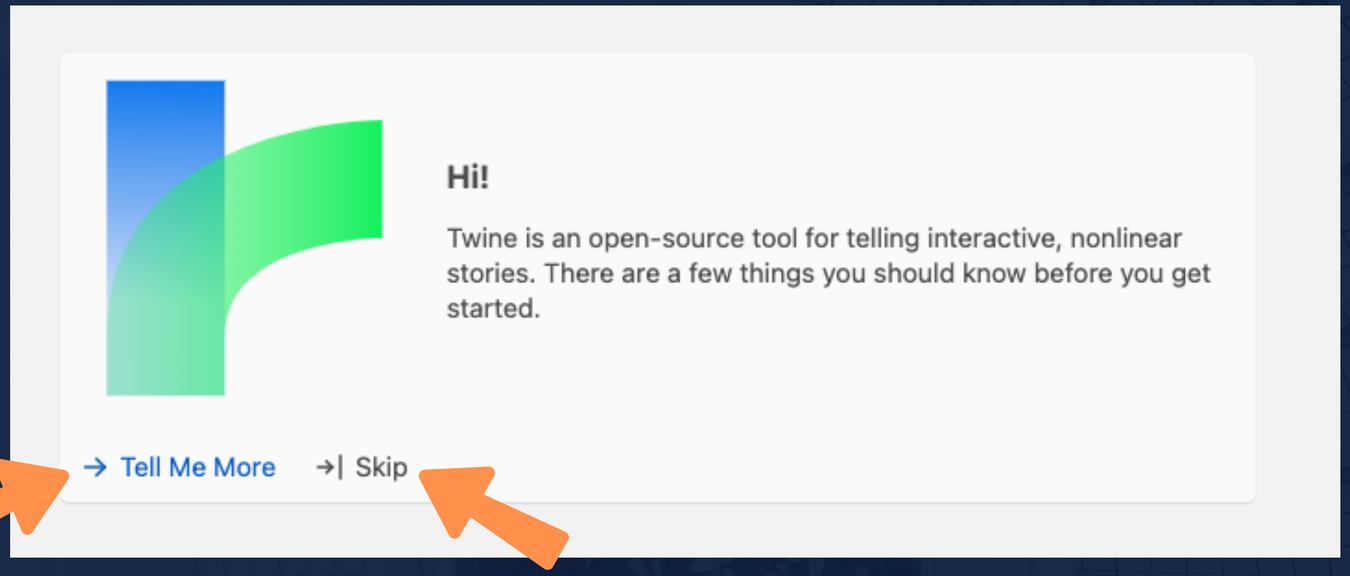
Accede a la versión web de Twine.

2



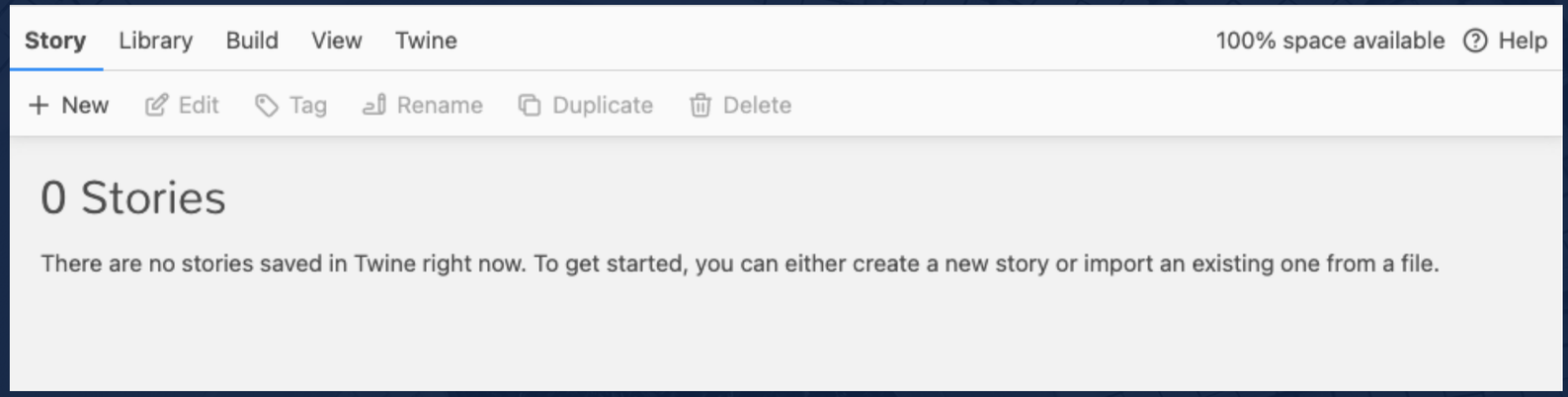
- Para crear una narrativa interactiva no lineal en Twine, accede la siguiente dirección electrónica desde tu navegador web: **https://twinery.org/**.

- Haz clic en el botón que lee "*Use in your browser*".

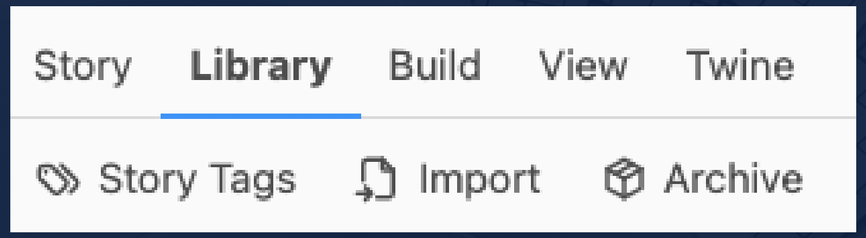


- Si es tu primera vez utilizando la plataforma, puedes acceder a información introductoria pulsando la opción "*Tell Me More*".
- De desear ir directamente al panel de control de Twine, pulsa la opción "*Skip*".

Familiarízate con el panel de control de Twine.



- Cuando abres Twine por primera vez, te mostrará la pantalla del menú "***Story***".
- Esta pantalla te permite crear nuevas historias, organizarlas y comenzar a trabajar en ellas. Aquí puedes también duplicar y eliminar tus proyectos.
- Ofrece información sobre cuántos proyectos tienes creados, y cuánto espacio de almacenamiento tienes disponible.
    - *El almacenamiento local de tu navegador web es similar a las cookies del navegador, pero las cookies están limitadas a 4 KB de almacenamiento, mientras que el almacenamiento local puede contener megabytes de datos (la cantidad exacta depende del navegador).*

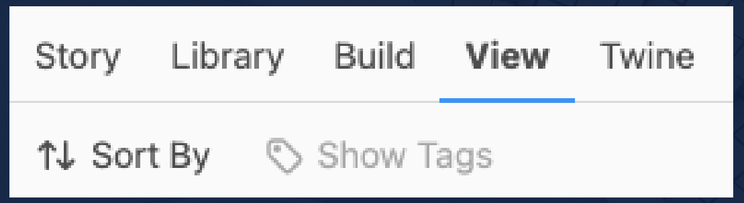


- "***Library***" – pestaña que sirve de biblioteca de tus narrativas.
  - "*Story Tags*" – te permite etiquetar tus proyectos para ayudarte a organizar tu biblioteca. Las etiquetas sólo son visibles en Twine (no las verán tus usuarios); siempre tienen un nombre, y también pueden tener un color si lo deseas (de un conjunto de colores predeterminados).
  - "*Import*" – te permite importar historias en progreso, historias publicadas y archivos exportados de Twine.
  - "*Archive*" – te permite crear un archivo comprimido descargable donde se guardan todos los proyectos que tengas al momento; de forma predeterminada, su nombre contiene la fecha y la hora en que creaste el archivo.
    - Puedes usar este archivo como copia de resguardo de tu trabajo o para mover tu biblioteca de proyectos entre computadoras o diferentes navegadores web.

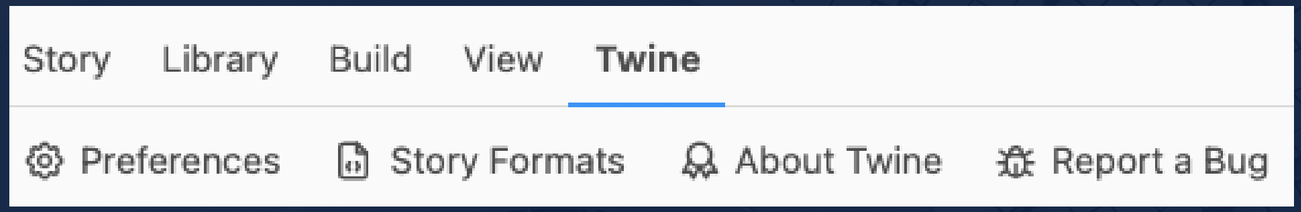
3

- "***Build***" – pestaña con opciones de edición y publicación de proyectos
  - "*Test*" – te permite previsualizar cómo se verá en forma publicada tu narrativa; al "probar" una historia, Twine abrirá una nueva pestaña en tu navegador para hacer la vista previa. Depende del "*story format*" utilizado, puede aparecerte información adicional para ayudarte a depurar problemas.
  - "*Play*" – te permite te permite jugar/leer/interactuar con uno de tus proyectos de tu biblioteca. Esto puede ser útil si deseas navegar tu historia en tu propia computadora antes de publicarla, o para ver exactamente lo que la gente verá cuando reproduzca su historia una vez que la hayas publicado.
    - La dirección URL que ves en tu navegador web mientras reproduces un proyecto desde Twine solo funcionará para ti y tu computadora; no funcionará para otras personas. Para compartir tu historia con otras personas, deberá publicarla.

- "***Build***" – pestaña con opciones de edición y publicación de proyectos
  - "*Proof*" – te permite revisar una historia utilizando un "formato de historia" especial que está diseñado para facilitar la revisión y edición del texto de tus pasajes.
  - "*Publish to File*" – te permite publicar tu proyecto para que pueda ser compartido con un público más amplio; crea un archivo HTML que se puede abrir en un navegador web.
  - "*Export as Twee*" – te permite exportar el código matriz de tu proyecto de Twine.



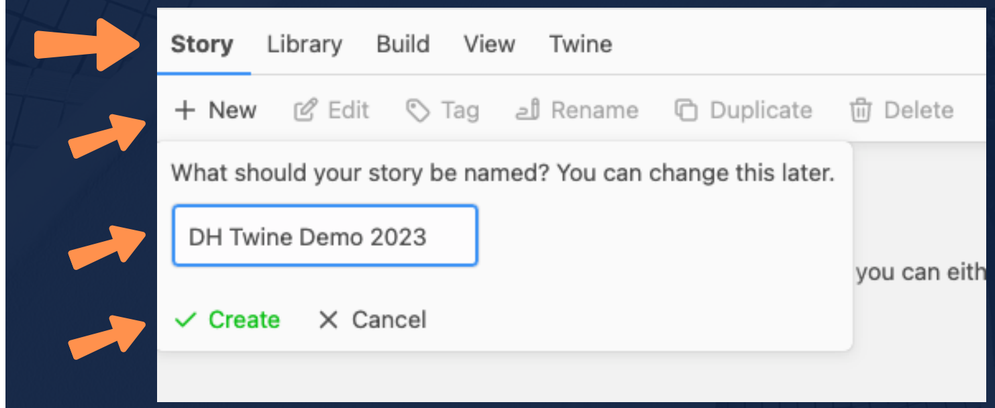
- "***View***" – pestaña con opciones de visualización de la pantalla de la biblioteca de historias de Twine.
  - "*Sort By*" – te permite organizar tu biblioteca de proyectos por orden alfabético del nombre ("*Name*", opción por defecto), o por orden de fecha de edición ("*Last Updated*" -- las historias editadas más recientemente aparecerán primero).
  - "*Show Tags*" – te permite filtrar la pantalla de biblioteca de historias para mostrar sólo historias con ciertas etiquetas. Puedes elegir una o varias etiquetas para este fin; para volver a mostrar todas las historias en tu biblioteca, selecciona la opción "*Show All Stories*".
    - Si el botón de "*Show Tags*" está deshabilitado, es porque aún no has etiquetado ninguna historia.



- "***Twine***" — esta pestaña contiene acciones relacionadas con Twine:
  - "*Preferences*" – te ofrece opciones para personalizar cómo funciona Twine.
  - "*Story Formats*" – aquí puedes administrar los "formatos de historias" instalados en tu versión de Twine.
  - "*About Twine*" – muestra la versión de Twine que estás utilizando y una lista de personas que han contribuido a Twine.
  - "*Report a Bug*" – lleva al repositorio de código fuente de Twine, donde puedes informar un error o sugerir una mejora para la aplicación.

4

Crea una nuevo proyecto de Twine.



Para crear un nuevo proyecto de Twine:

- En la pantalla principal del menú "***Story***", pulsa la opción "***+ New***".
- Ponle un nombre a tu proyecto (descuida, podrás editarlo más adelante) y haz clic en la opción de "***Create***".
  - *Ojo: Twine no permite tener en tu biblioteca dos historias con el mismo nombre.*

5

Crea el primer **pasaje** de tu narrativa.

Las narrativas de Twine se componen de "**pasajes**" o fragmentos discretos de texto, y **enlaces** entre ellos.

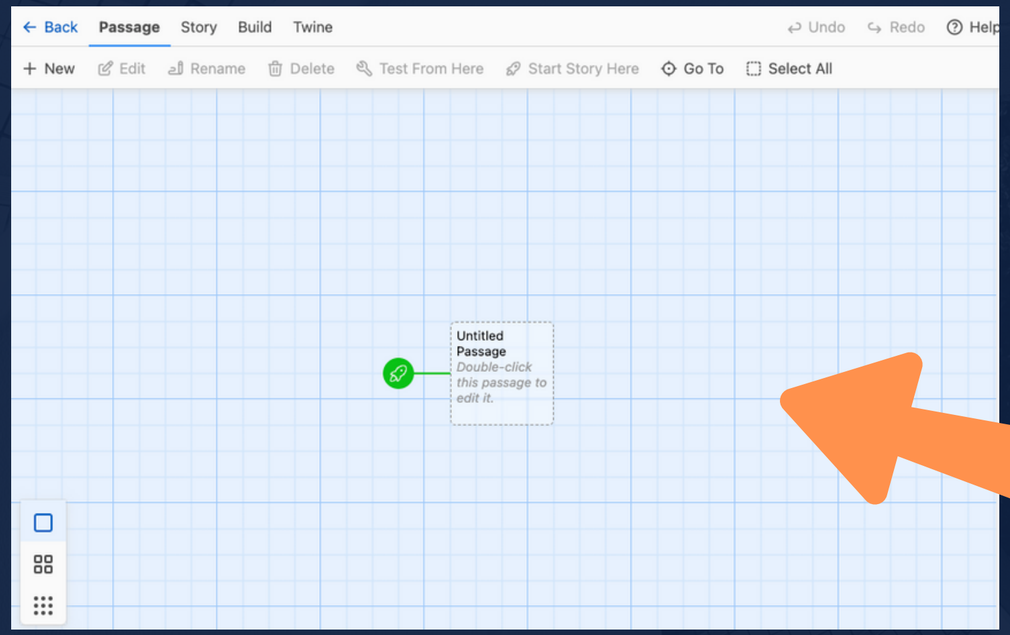
Interactuar con una narrativa o juego de Twine implica pasar de un pasaje a otro.

Un pasaje es una "pantalla" de texto que l@s usuari@s verán antes de navegar a otra pantalla.

Los pasajes tienen dos elementos:
un **nombre** y un **contenido**.

El nombre del pasaje nunca se muestra al jugador/lector; sólo se usa tras bastidores para orquestar las diversas rutas narrativas a través del proyecto interactivo.

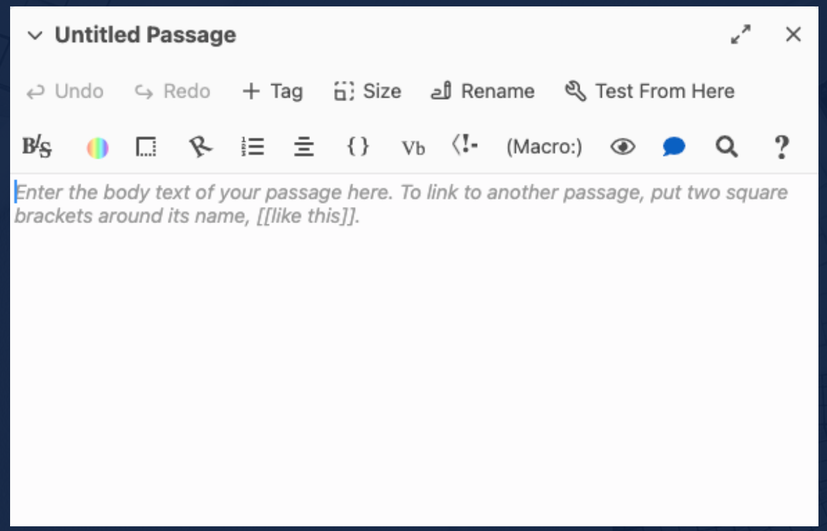
El contenido, en cambio, es lo que ve el usuario cuando llega a ese pasaje del juego o historia.



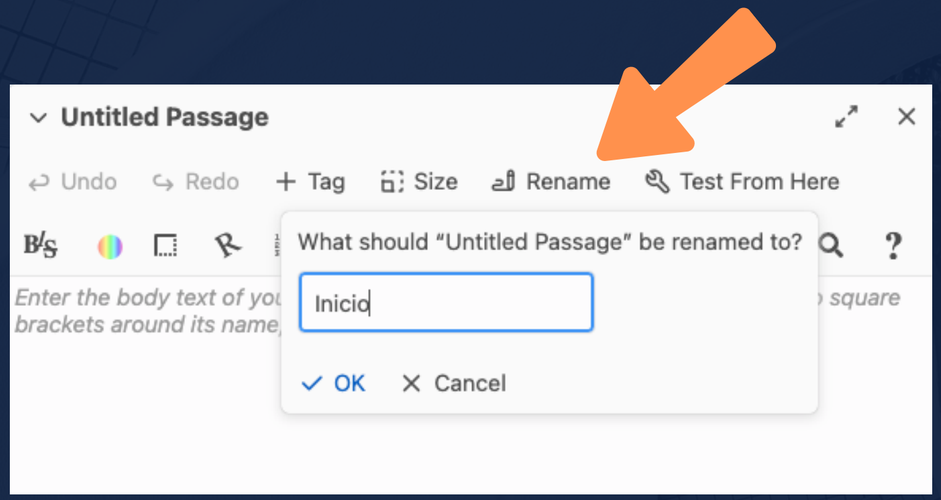
Cuando creas una nueva historia de Twine, la plataforma te lleva a una interfaz de edición de historias (lo que Twine llama el "***Story Map***").

Twine genera automáticamente un primer pasaje para tu historia, presentado como un bloque en medio de la pantalla.

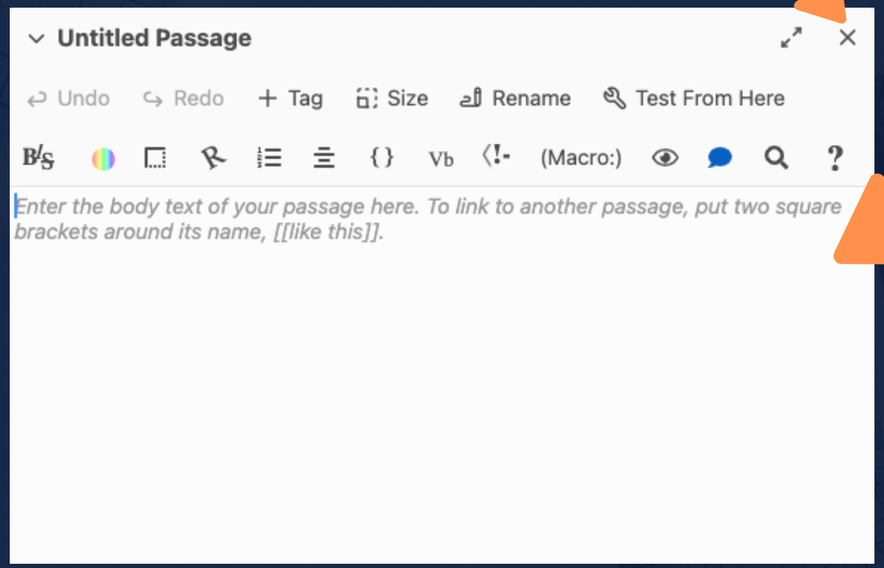
5



- Para editar el primer pasaje, haz doble clic en la casilla que lo representa en la interfaz de edición de historias.
- La interfaz de edición abrirá una ventana de edición de texto; la misma incluye una serie de opciones de modificación de formato y un espacio de redacción con un texto genérico que indica dónde ubicar el contenido que verán tus usuari@s:
  - *“Enter the body of text of your passage here. To link to another passage, put two square brackets around its name, [[like this]].”*



- Para preparar este primer pasaje, comienza poniéndole un **nombre**:
  - Haz clic en la opción "***Rename***" en la ventana de edición del texto del pasaje.
  - Ponle un título a este primer pasaje (por ejemplo "Inicio") y haz clic en "*OK*".



- Añade ahora al cuerpo del pasaje el texto que deseas que tus usuari@s vean en este primer pasaje.

[En el paso # 8 discutiremos cómo personalizar este contenido, incluyendo añadirle multimedios y modificar el formato del texto.]

- Una vez hayas ingresado el contenido del pasaje, haz clic en la **X** que aparece en la parte superior derecha de la ventana de edición para cerrarla.

Descuida, ¡Twine guarda automáticamente tu trabajo!

6

Crea el primer **enlace entre pasajes** de tu narrativa.

Las narrativas de Twine se componen de "**pasajes**" y **enlaces** entre ellos.

Un **enlace** es una conexión entre un pasaje y otro.

La interfaz de edición de historias de Twine representa cada pasaje como un cuadro y los enlaces entre los ellos como **flechas** de un cuadro a otro. Esto es útil para comprender e interpretar la estructura de tu juego.

En el versión pública de tu proyecto, los enlaces se presentan como un hipervínculo en el que l@s usuari@s pueden hacer clic para navegar entre pasajes de tu narrativa.

6

Twine proporciona una manera bastante fácil de crear enlaces entre pasajes usando una codificación simple.

La forma básica de crear enlaces para trazar rutas en tu narrativa es utilizando corchetes dobles.

[[ ]]

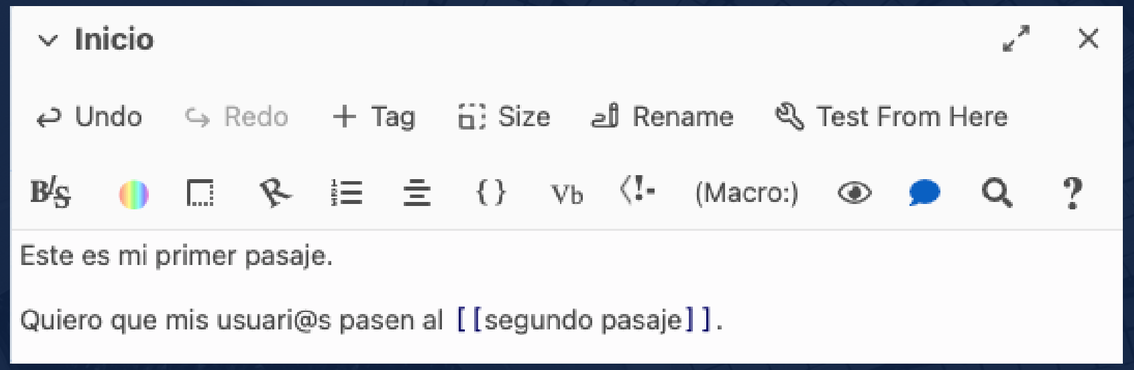
[[texto]]

Para crear un hipervínculo que enlace a una próxima pantalla de tu narrativa, la manera más simple es añadiendo un **texto encerrado dentro de corchetes dobles** en el contenido textual de un pasaje ya creado.

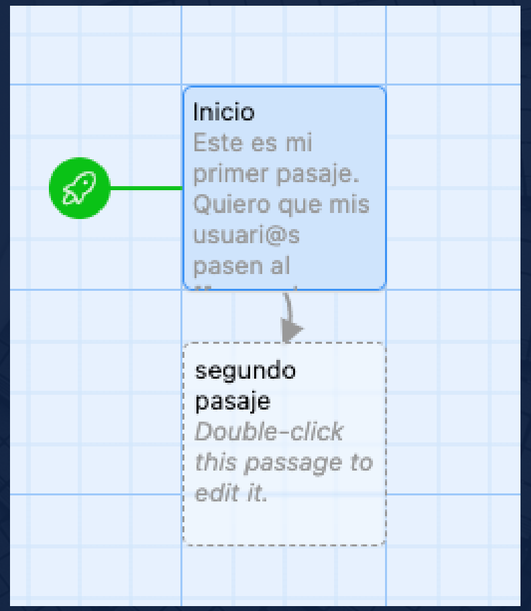
Este código "enlaza" el pasaje que estás editando con un nuevo pasaje que **se titulará con la palabra o frase exacta** que escribiste entre corchetes.

6

Si codificas con doble corchete en la ventana de edición de texto de tu primer pasaje...

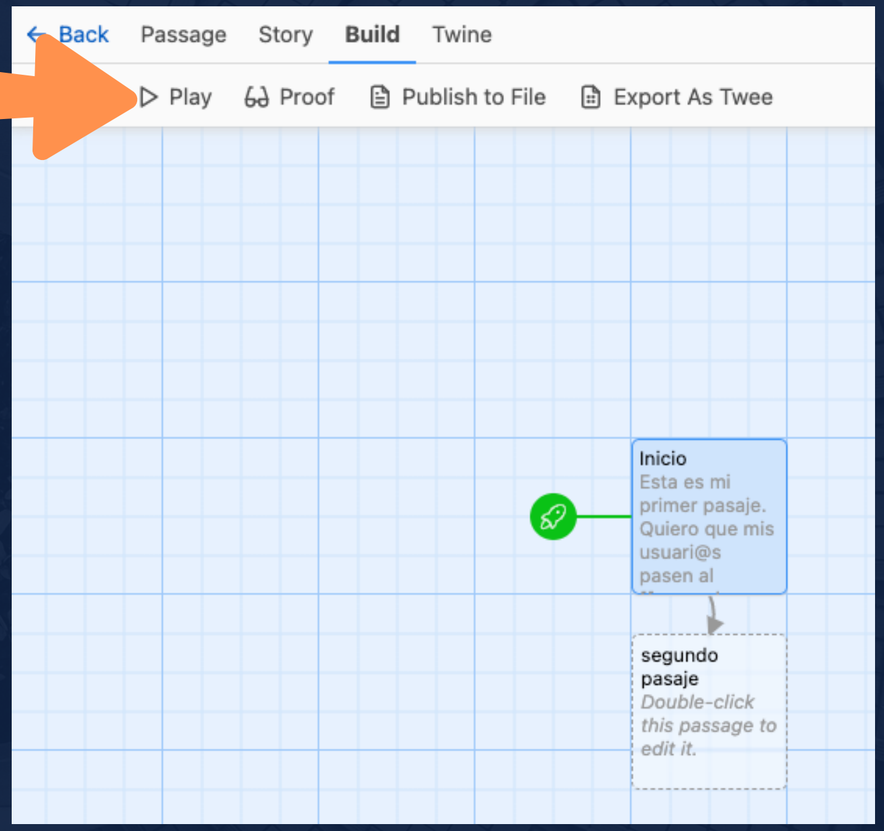


...automáticamente Twine crea un nuevo pasaje y representa el enlace con una flecha, lo cual facilita el seguimiento de cómo los pasajes se relacionan entre sí.



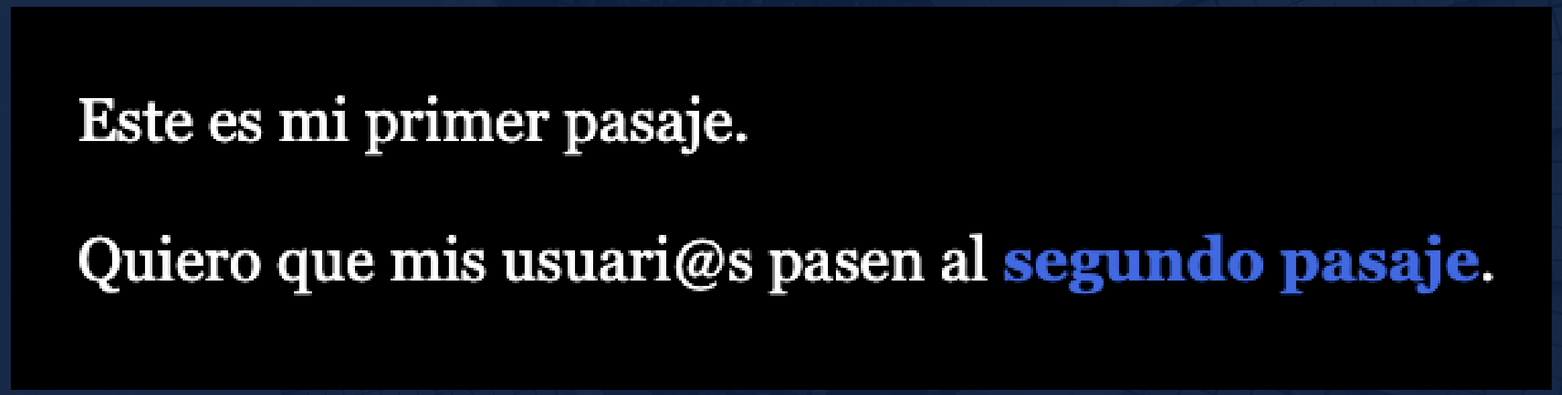
6

Para ver cómo se comporta el enlace que creaste entre pasajes (y tu narrativa en general), haz clic en la opción “***Build***” del menú principal de la interfaz de edición de historias, y luego haz clic en la opción “***Play***”..

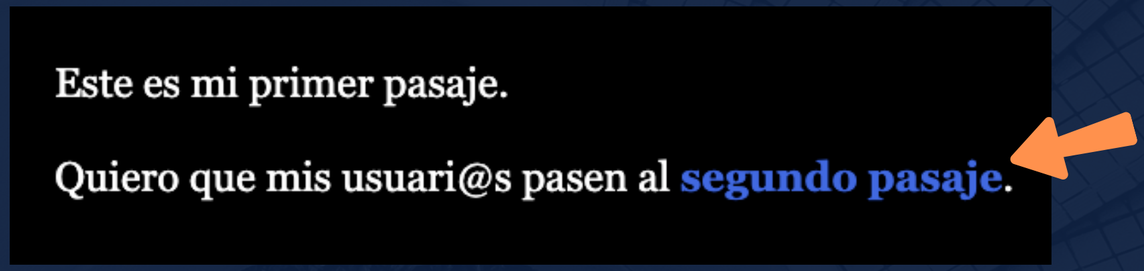


6

Esto abrirá en una nueva pestaña de tu navegador,
con la versión interactiva de tu narrativa que verán tus usuari@s:



6



Al hacer clic en el enlace que te aparece en pantalla, pasarás a una segunda pantalla, correspondiente a tu segundo pasaje.

Por ahora, esta segunda pantalla te aparecerá vacía, ya que todavía no le has añadido contenido al segundo pasaje (*recuerda: los títulos de los pasajes no se despliegan en la versión pública de tu narrativa*).

Regresa entonces a la pestaña de tu navegador donde tienes la interfaz de edición de historias de Twine y añádele contenido a tu segundo pasaje *[ver Paso #5]*.

Puedes usar esta técnica básica de creación de enlaces para **crear automáticamente nuevos pasajes**.

Si el enlace que deseas crear es a **un pasaje ya existente**, asegúrate que el texto que pongas entre corchetes dobles sea el título exacto del pasaje deseado.

[[*Nombre del pasaje*]]

OJO: Cada pasaje debe tener su propio nombre (¡no se pueden repetir!).

Si deseas que el hipertexto que los usuari@s verán en pantalla y el nombre del pasaje enlazado sean **distintos** (por ejemplo, si deseas que el hipertexto que vean tus lectores sea largo, pero el título como tal del pasaje sea más breve), utilizan los corchetes dobles y la combinación de un guión (-) y un signo de "mayor que" (>) para formar una flecha:

[[Texto hipervinculado que verán tus usuarios->Nombre del pasaje]]

Ejemplo:

Luego de consultar furtivamente las estanterías de la biblioteca de tu archienemigo, decides [[leer *La Increíble y Triste Historia de la Cándida Eréndira y de su Abuela Desalmada*->Cándida Eréndira]]

Es recomendable utilizar nombres cortos e ilustrativos para los pasajes, de modo que te sea más fácil generar enlaces entre pasajes de manera efectiva y eficiente.

[[Texto hipervinculado que verán tus usuarios->Nombre del pasaje]]

Esta codificación para crear enlaces te permite :

- crear pasajes nuevos automáticamente con nombres cortos y memorables.
- llevar a l@s usuari@s a un mismo pasaje desde distintas partes de tu narrativa (o sea, que distintas causas tengan un mismo efecto).

Al editar un pasaje usando esta codificación, Twine te ofrecerá alternativas de nombres de pasajes ya creados, de modo que, si deseas enlazarlos, no tengas que ingresarlos nuevamente ¡y sean los nombres exactos!]

Narrativa que se bifurca: elige tu propia aventura

Si incluyes más de un enlace (a pasajes distintos) en un pasaje de tu narrativa, creas lo que se conoce como una ***narrativa ramificada***.

Esto le provee más de una opción a tus lector@s para que interactúen con tu narrativa.

Para codificar una serie de alternativas hipertextuales e indicarle a Twine a qué pasaje llevará cada opción ofrecida, se utilizan los corchetes dobles y la combinación de un guión (-) y un signo de “mayor que” (>) para formar una flecha:

->

6

La codificación de alternativas ofrecidas se vería de la siguiente manera:

[[texto que leerán l@s usuari@s para elegir la alternativa A->Nombre del pasaje]]

[[texto que leerán l@s usuari@s para elegir la alternativa B->Nombre del otro pasaje]]

En resumen, para codificar enlaces en tu narrativa de Twine:

[[Nombre de pasaje nuevo o nombre EXACTO de pasaje ya creado]]

[[Texto hipervinculado que verán tus usuarios->Nombre del pasaje]]

[[texto que leerán l@s usuari@s para elegir la alternativa A->Nombre del pasaje]]

[[texto que leerán l@s usuari@s para elegir la alternativa B->Nombre del otro pasaje]]

7

Crea pasajes adicionales de tu narrativa, con sus enlaces correspondientes.

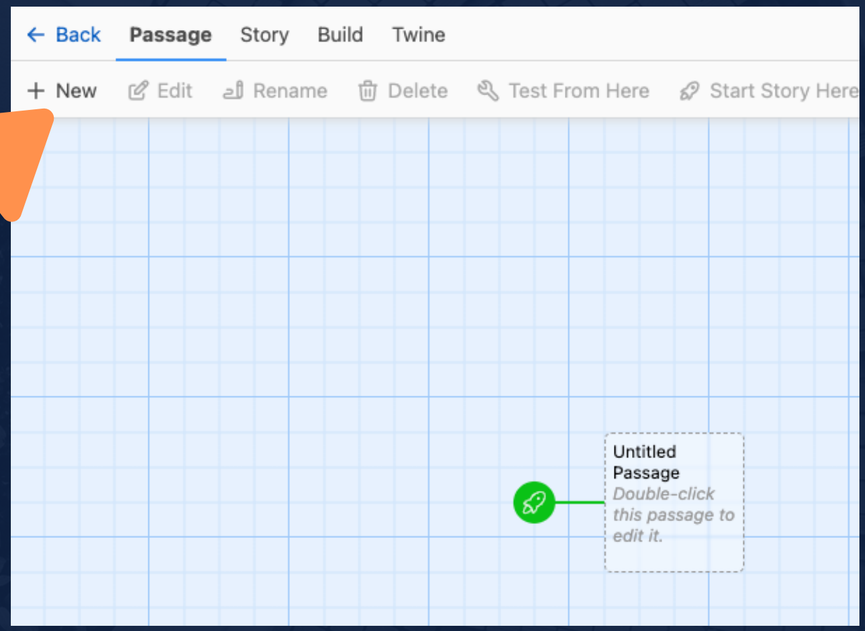
7

Continúa añadiendo pasajes a tu narrativa y estableciendo los enlaces entre estos y otros pasajes creados anteriormente.

7

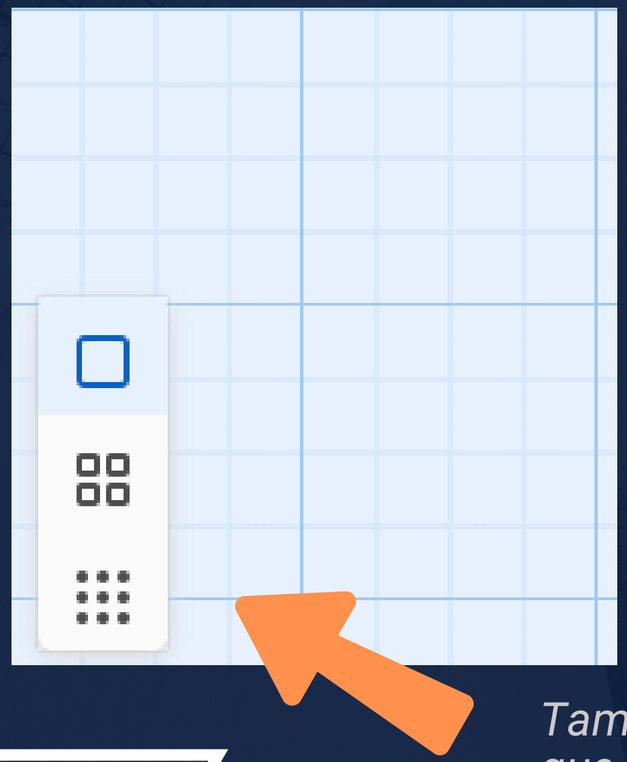
Puedes crear nuevos pasajes utilizando los corchetes dobles dentro de pasajes ya creados.

También puedes hacer clic en la opción "***+ New***" del menú "***Passage***" de la interfaz de edición de historias.



Esto genera un nuevo pasaje, desvinculado -- ¡debes generarle enlaces a otros pasajes!

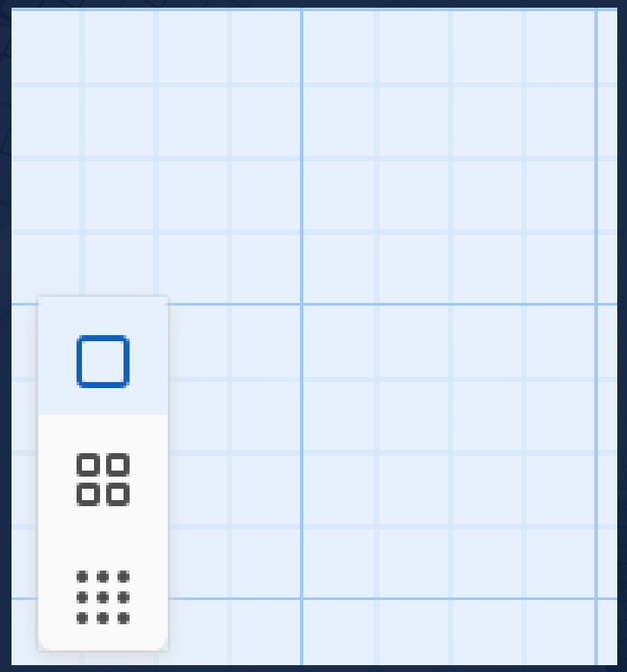
7



Mientras va creciendo tu proyecto, recuerda que puedes reorganizar la ubicación de los recuadros que representan los pasajes en la interfaz de edición de historias de Twine, de modo que puedas visualizar mejor las rutas de tu narrativa (y compararlas con el *wireframe* que desarrollaste en el paso #1, explicado anteriormente).

También puedes utilizar las opciones de visualización que provee la interfaz de edición de historias: mostrar los nombres de los pasajes y un fragmento del contenido; mostrar sólo los nombres de los pasajes; o mostrar solamente la estructura de la historia.

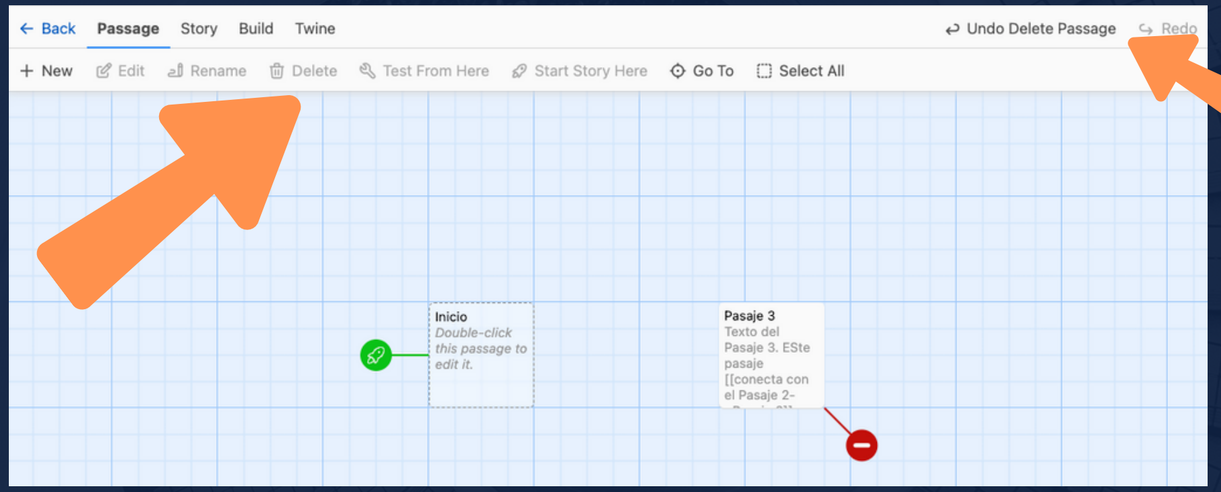
7



(Mover los recuadros que representan los pasajes NO afecta el orden en que tus usuari@s interactúan con tu narrativa –la interacción entre pasajes responderá siempre a los enlaces que establezcas entre ellos.)

7

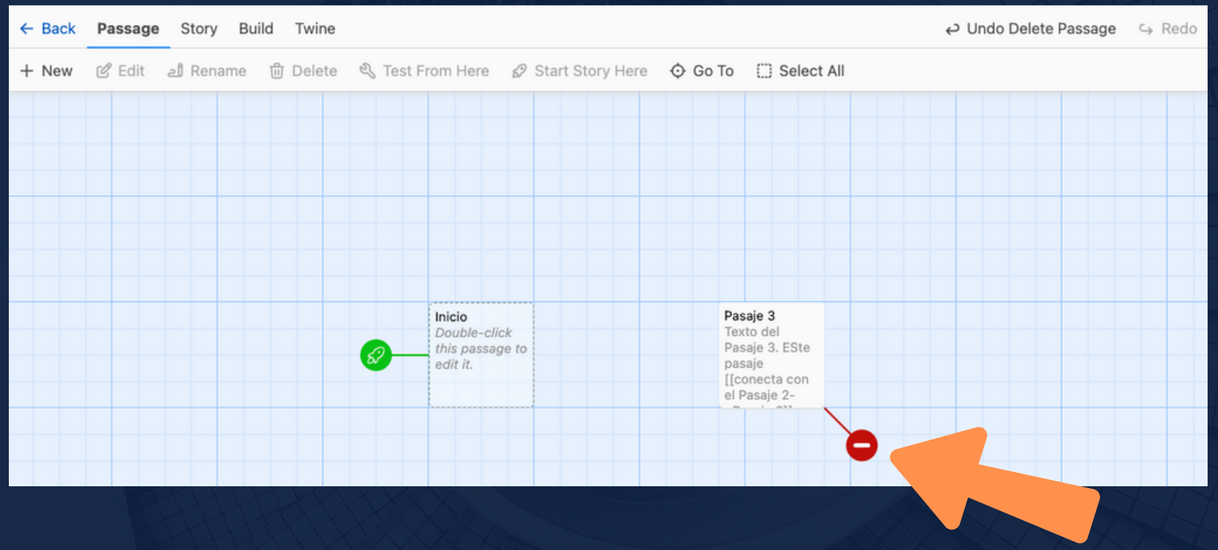
Si deseas eliminar un pasaje, puedes borrarlo de tu historia haciendo clic una vez en el pasaje (la casilla se marcará en azul) y haciendo clic en la opción "***Delete***" que aparece en el menú de tu interfaz de edición de historias.



Si te arrepientes y deseas deshacer la acción de borrar el pasaje, haz clic en la opción "***Undo Delete Passage***" que aparece en la parte superior derecha de la interfaz de edición de historias.

7

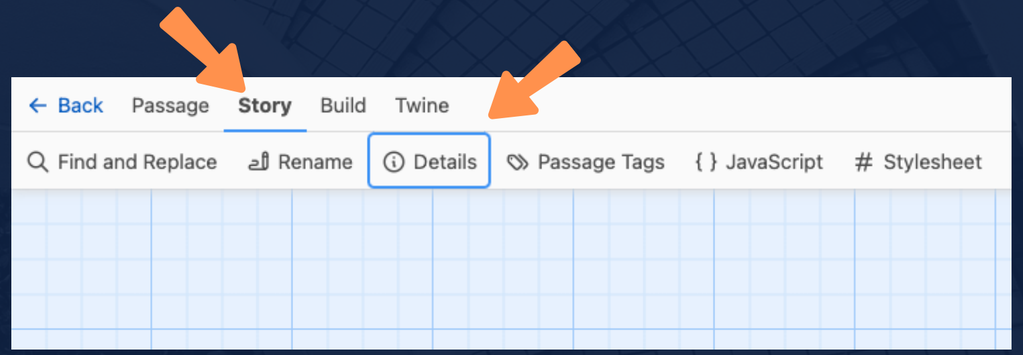
Después de eliminar el pasaje, la vista de edición de la historia puede mostrar una gran marca roja en los pasajes que tenían enlaces al pasaje que acabas de eliminar. Si veas esto, ¡debes editar los pasajes marcados en rojo y corregir los enlaces!



Puedes eliminar el enlace del texto del pasaje o agregar un nuevo pasaje con el nombre al que se dirige el enlace.

8

Si deseas ver datos importantes sobre tu proyecto, haz clic en el menú "***Story***" de la interfaz de edición de historias, y elige la opción "***Details***".



El sistema te presentará una ventana con información sobre tu narrativa:

- Número total caracteres y palabras
- Número de pasajes
- Cantidad de enlaces (funcionales y rotos)
- Fecha de la última modificación
- IFID (*Interactive Fiction IDentifier*) de tu narrativa

8

Es recomendable crear un pasaje que sirva de **portada** para tu proyecto, y que ésta provea información básica de título, autoría y contexto para tus usuari@s.

Para que sea atractiva para tus usuari@s, ¡puedes personalizarla!

Personaliza tu narrativa interactiva.

Más allá de establecer tu narrativa por medio de pasajes y enlaces, Twine te permite realizar múltiples modificaciones para personalizar tu proyecto.

8

Algunas personalizaciones que puedes realizarle a tu proyecto de Twine son:

- Editar el título de tu proyecto
- Asignar un pasaje distinto como punto de partida de tu narrativa
- Modificar el formato de los textos de tus pasajes
- Incorporar multimedios a tu narrativa
- Modificar el fondo y/o los colores y tipos de letra (de todo tu proyecto, o pasaje a pasaje).
- ...entre otros.

Las modificaciones posible dependen del "*Story Format*" de tu narrativa (ya que permiten codificaciones diferenciadas), así como de tu grado de destreza codificando en HTML, CSS y JavaScript.

8

Para instrucciones sobre cómo ejecutar diversas personalizaciones, te invitamos a que consultes los siguientes enlaces:

- Instrucciones para editar el título de tu proyecto
- Instrucciones para asignar un pasaje distinto como punto de partida de tu narrativa
- Instrucciones para incorporar imágenes a tu narrativa
- Instrucciones para incorporar videos a tu narrativa
- Instrucciones para incorporar efectos de sonido a tu narrativa

8

Para instrucciones sobre cómo ejecutar diversas personalizaciones, te invitamos a que consultes los siguientes enlaces:

- **Instrucciones para modificar el formato de los textos y los colores de fondo y texto (de un pasaje o de toda tu narrativa)**
  - ***"Cheat sheet"* para modificar formato en Twine Harlowe**
  - ***Google Color Picker***

Ejercicio de personalización de tu narrativa en Twine:

Cámbiale el color de fondo, de letra y de hipervínculos a tu proyecto

- En la interfaz de edición de historias de Twine, haz clic en el menú "***Story***" y luego en la opción "***#Stylesheet***".
- Te saldrá ahora una ventana de edición titulada "***Story Stylesheet***"; ingresa aquí el siguiente código:

```
tw-story{background-color:#F57b42; color:#FFFFFF;}
tw-link{color:#9342f5;}
```

Sustituye los valores presentados en rojo por los códigos hex de tus colores de preferencia.

*¡Haz clic en el menú "**Build**" y elige la opción "**Play**" para ver cómo cambiaron los colores de tu proyecto!*

Ejercicio de personalización de tu narrativa en Twine:
Añádele una portada a tu proyecto

- Elige una imagen en Wikimedia Commons. Pon el cursor encima de la imagen, haz *right-click* y elige la opción "***Copy Image Address***". Pega el URL copiado en una hoja de procesador de textos.

- Crea un pasaje nuevo en tu proyecto de Twine ("***Passage***" > "***+ New***").

- Haz clic en el pasaje nuevo (el recuadro se pondrá azul) y elige en el menú "***Passage***" la opción "***Start Story Here***". El botón verde con un icono de cohete debe aparecer ahora conectado a tu pasaje nuevo.

(continúa... -->)

Ejercicio de personalización de tu narrativa en Twine:

Añádele una portada a tu proyecto

- Haz doble clic en el recuadro del pasaje y edita el nombre del pasaje ("Rename" > ingresa "Portada" como nombre del pasaje > "OK").

- En la sección de edición de contenido de tu pasaje, ingresa el siguiente código:

(continúa... -->)

(align:"=><=")+(box:"X")[<image src="URL de tu imagen" style="width:50%" alt="texto alternativo para tu imagen">

"TÍTULO DE TU NARRATIVA"

por Tu Nombre Completo
Año
basado en
//Título de la Referencia//
(Autor, año de publicación)]

<p align="right">[[Empieza por aquí...->nombre del primer pasaje de tu narrativa]]</p align="right">

(continúa... -->)

Ejercicio de personalización de tu narrativa en Twine:
Añádele una portada a tu proyecto

Sustituye los valores presentados en rojo por información pertinente de tu proyecto: título, autor, fecha y, si está basado en otra obra, la atribución correspondiente a la referencia.

*Haz clic en el menú "**Build**" y elige la opción "**Play**" para verificar que la portada se despliegue correctamente y que el enlace en la portada lleva al primer pasaje de tu narrativa.*

¡Listo, tu proyecto ya tiene portada!

9

Haz una copia de respaldo de tu narrativa interactiva.

Twine guarda automáticamente tu trabajo a medida que vas elaborando tu narrativa.

Con todo, **siempre** es una buena idea tener copias de respaldo de tu proyecto.

Para crear una copia de respaldo de tu proyecto de Twine:

- Haz clic en la opción “***Build***” del menú principal de Twine.
- Elige la opción “***Publish to File***” en el sub-menú resultante.
  - Esto creará un archivo HTML con tu narrativa interactiva y lo grabará en el directorio que selecciones en tu dispositivo.

Si necesitas recuperar tu historia y seguirla editando desde una copia de resguardo, deberás importarla nuevamente a la plataforma web de Twine:

- Haz clic en la opción “***Library***” del menú principal de Twine.
- Elige la opción “***Import***” en el sub-menú resultante.
- En la ventana resultante, elige el archivo correspondiente a tu copia de resguardo.
  - Si la historia en el archivo que seleccionaste no tiene el mismo nombre que ninguna historia que ya esté en tu biblioteca, Twine la importará inmediatamente. Si la historia seleccionada tiene el mismo nombre que una que ya está en tu biblioteca, el sistema te presentará una advertencia al respecto; si optas por importarla, Twine borrará la historia de tu biblioteca y la sustituirá con la copia de respaldo.

Si deseas generar una copia de resguardo de TODA tu biblioteca de historias de Twine (y no sólo 1 historia):

- Haz clic en la opción "***Library***" del menú principal de Twine.
- Elige la opción "***Archive***" en el sub-menú resultante.
  - El sistema te preguntará dónde deseas guardar este archivo; de forma predeterminada, el nombre del archivo de resguardo contendrá la fecha y la hora en que se creó el archivo.

10

¡Comparte tu narrativa interactiva no lineal de Twine!

Si deseas compartir tu proyecto de Twine con otras personas, primero debes descargarlo como un archivo:

- Haz clic en la opción “***Build***” del menú principal de Twine.
- Elige la opción “***Publish to File***” en el sub-menú resultante.
    - Esto creará un archivo HTML con tu narrativa interactiva y lo grabará en el directorio que selecciones en tu dispositivo.

Puedes enviar este archivo HTML a l@s miembr@s de tu comunidad por correo electrónico, o compartirlo vía enlace a un servicio de alojamiento en la nube (Google Drive, Microsoft OneDrive, Dropbox, etc.); **tus usuari@s pueden abrir el archivo digital e interactuar con tu narrativa en su navegador web de preferencia**.

También **puedes subir el archivo y publicarlo en Internet** utilizando cualquier servicio que te permita cargar archivos HTML (servicios de "alojamiento de contenido estático" o *“static website hosting”*).

Si no tienes un lugar en la web para cargar su archivo, Twine recomienda **2 servicios gratuitos de publicación** que ofrecen alojamiento (*hosting*) específico para proyectos deTwine:

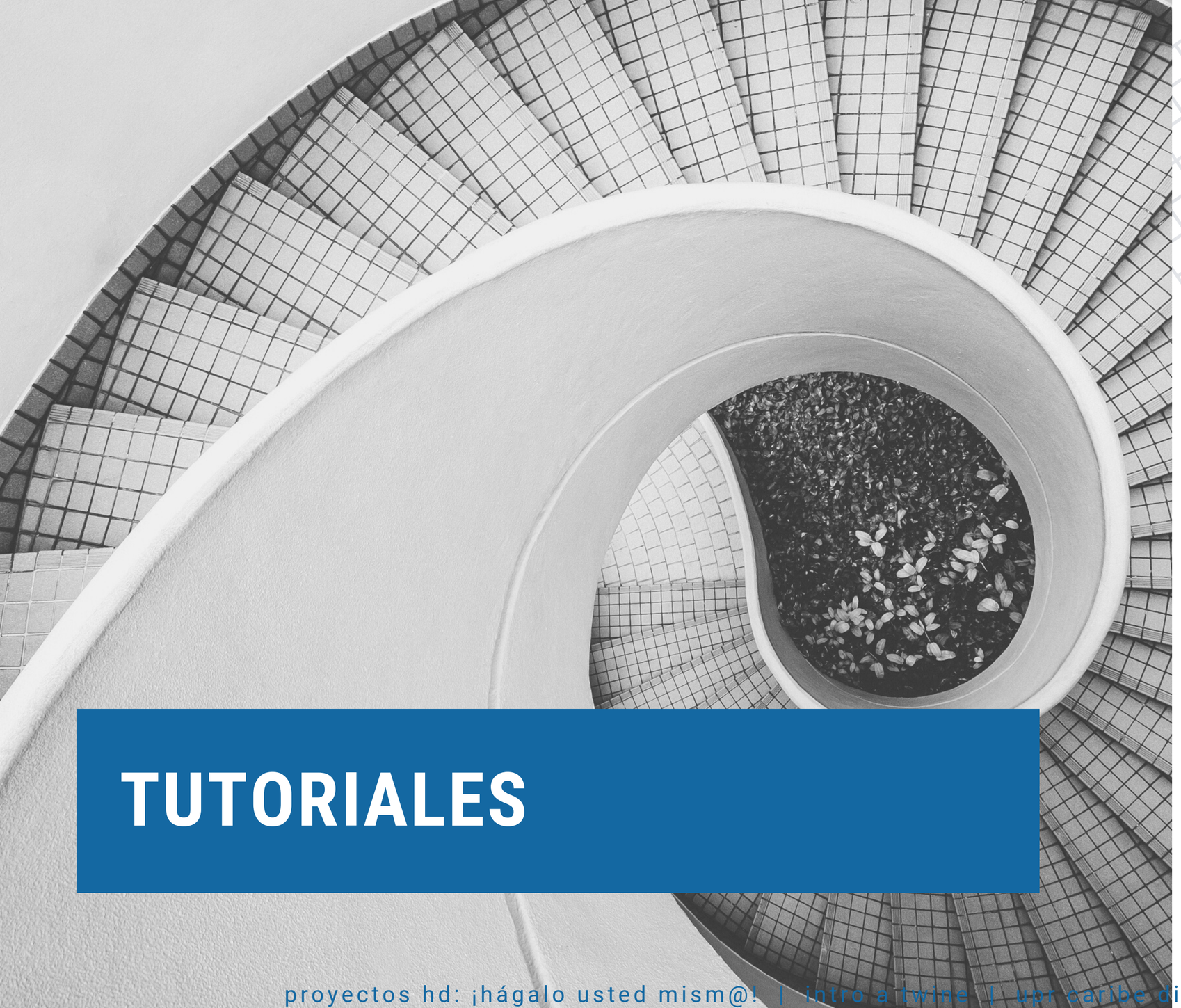
- **Itch.io** – mercado online donde puedes subir tu narrativa y dar acceso gratuito a la misma (de así desearlo).
  - Ver instrucciones sobre cómo publicar tu historia de Twine en itch.io.
- **Borogove.io** – plataforma vinculada a la comunidad de ficción interactiva.
  - Ver instrucciones sobre cómo publicar tu historia de Twine en Borogove.io.

También puedes publicar tu narrativa de Twine en WordPress, utilizando el plugin ***Embed Twine***.

- Creado por el diseñador de UX checo Roman Lukš.

¡Listo, ya creaste una narrativa interactiva no lineal con Twine!

¿QUIERES APRENDER MÁS SOBRE ESTA HERRAMIENTA DE HUMANIDADES DIGITALES?



TUTORIALES

TUTORIALES

Twine, paso a paso:

- A Total Beginner's Guide to Twine 2.1 (Adam Hammond, University of Toronto)

- Twine 2 Beginners tutorial series [16 videos, en inglés] (DigitalExposureTV, YouTube, 2017)

Manuales y guías:

- ***Twine Cookbook***
- ***Twine Editor Reference Guide***
- ***Storytelling in Twine: Processes and Prompts for Inspiration*** (Tina Lumbis, San Diego State University, 2020)
- ***Twine Cheat Sheet*** *(Gettysburg College Musselman Library – Digital Humanities Toolkit)*

TUTORIALES

Integración de Twine a entornos de enseñanza-aprendizaje:

- Interactive Fiction in the Humanities Classroom: How to Create Interactive Text Games Using Twine (Gabi Kirilloff, *The Programming Historian*, v2022)

- Group Project Assignment Sheet: Create a choose-your-own-adventure game that engages gender politics, identity, and narrative in the writing classroom using Twine (Sarah Einstein & Matthew Vetter, 2020)

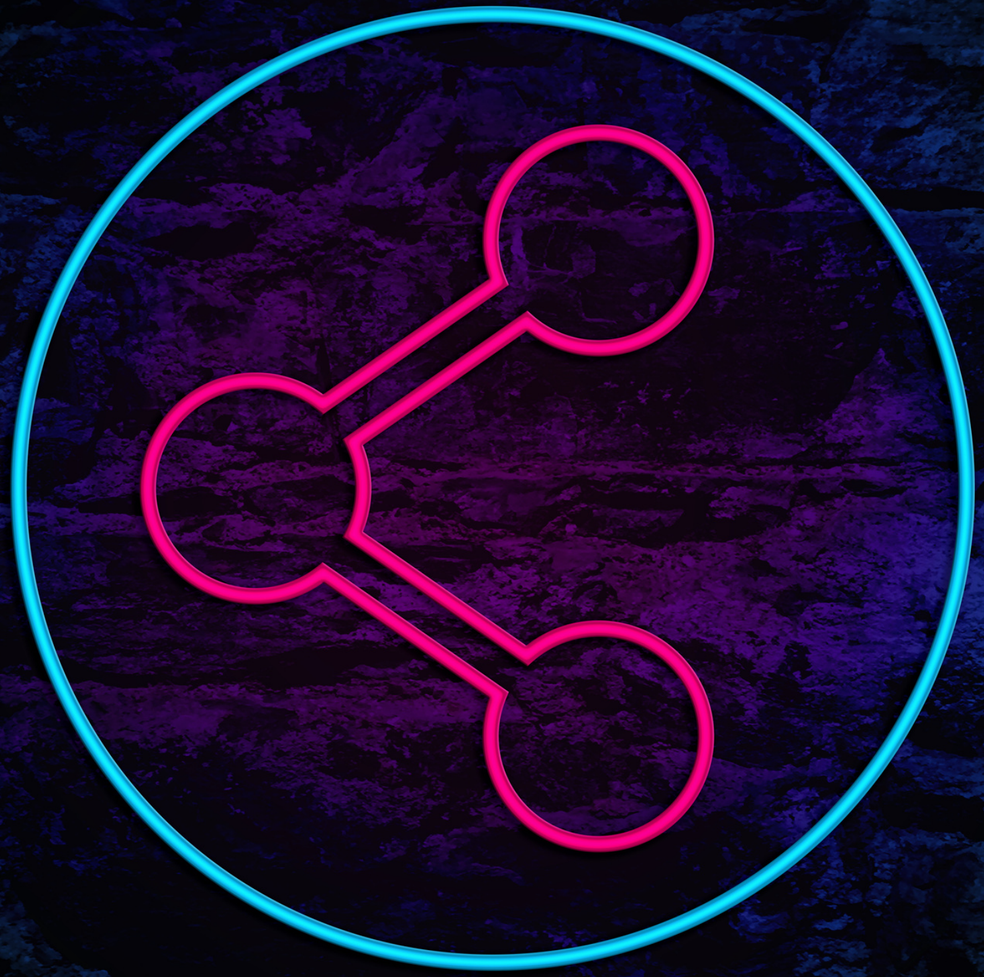
TUTORIALES

Integración de Twine a entornos de enseñanza-aprendizaje:

- Historical Twine Project Rubric (Jeremiah McCall, 2017)

- Authoring an Open-Source Game for a Faculty Open Educational Resources Workshop: A Case Study (Katherine Foshko Tsan, *The Journal of Interactive Technology and Pedagogy*, Issue 20, Diciembre 2021)

TUTORIALES



¡COMPARTE TUS NARRATIVAS INTERACTIVAS NO LINEALES CON NOSOTR@S!

UPR CARIBE DIGITAL CECD

uprcaribedigital.org | caribedigital.rp@upr.edu

PREPARADO POR:

PROF. MILA APONTE-GONZÁLEZ
DH Fellow

VÍCTOR TORRES RODRÍGUEZ
Diseñador Instruccional

ADRIANA MORALES-DÍAZ
Asistente de Investigación

S. SAHIR SANTIAGO-DÍAZ
Asistente de Investigación

UPR
CARIBE DIGITAL
CECD

Creado por:
Mila Aponte-González

Ilustrado por:
Adriana Morales-Díaz
S. Sahir Santiago-Díaz
Víctor Torres Rodríguez

publicado por el **Proyecto UPR Caribe Digital** en 2023 bajo una
licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

CARIBBEAN
DIGITAL
SCHOLARSHIP
COLLECTIVE

Mellon
Foundation